



como desenhar

ILUSTRAÇÕES INFANTIS

PROPORÇÃO - ESBOÇO - CONSTRUÇÃO

Curso
Básico de
Desenho

09

ANO 1 - Nº 09 - R\$ 3,90



artur
garcia
santos





Curso Básico de Desenho nº 09
é uma publicação da Editora Canaã



uma marca registrada de
Heavy Metal

Editora, Importadora e Exportadora LTDA.
Rua Iapó, 342 - Casa Verde
São Paulo - SP
CEP: 02512-020
Tel: (0**11) 857-4602
e-mail: canaaz@node1.com.br
Inscrita no CGC Nº 01.006.681/0001-68
Impressão: C. L. Artes Gráficas
tel. (0**11) 7896.6544

Distribuição para todo o Brasil:

Di Press

Rua Américo Vespúcio, nº 800
Osasco - SP

Projeto e Realização



4 x 4 CORES

Estúdio 4 x 4 Cores

Diretor: Rick Mann

Texto e desenhos: Arthur Garcia

Cores da capa: Salvatore Alala

Chefe de Redação: Ed Martins

Assistente de Redação: Arby Rosanzik

Direção de Arte: Marcos Freitas

Equipe de Redação: Raul Ornelas, Tereso Boldoni

Assinaturas

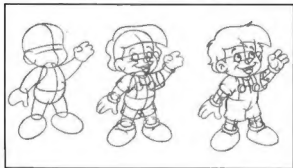
Nenhuma empresa do grupo Escala de Publicações

(Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal) trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa. Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (0**11) 286.3166 para que possamos tomar as providências cabíveis.

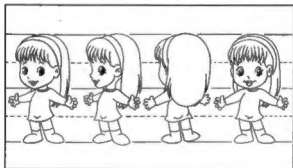
EDITORIAL

NOSSA COLEÇÃO CURSO BÁSICO DE DESENHO VEM RECEBENDO CADA VEZ MAIS ACEITAÇÃO ENTRE OS LEITORES. PARA ESTA EDIÇÃO CONVIDAMOS O DESENHISTA ARTHUR GARCIA, UM DOS NOSSOS MELHORES ARTISTAS. ELE "EMPRESTA" SEU TALENTO PARA ENSINAR COM SIMPLICIDADE E DIDÁTICA A TÉCNICA BÁSICA PARA DESENHAR FIGURAS DO UNIVERSO DA ILUSTRAÇÃO INFANTIL: PERSONAGENS QUE REPRESENTAM CRIANÇAS E ADULTOS, ASSIM COMO OS CENÁRIOS EM QUE SÃO INSERIDOS. CADA DETALHE DO DESENHO NO ESTILO INFANTIL NÃO SERÁ MAIS SEGREDO PRA VOCÊ. "COMO DESENHAR ILUSTRAÇÕES INFANTIS", O 9º VOLUME DO CURSO BÁSICO DE DESENHO, COMO OS DEMAIS VOLUMES DA SÉRIE, É INDICADO PARA PESSOAS QUE ESTÃO SE INICIANDO NA ARTE DE DESENHAR E PARA DESENHISTAS QUE DESEJAM APRIMORAR SUA TÉCNICA. ATÉ A PRÓXIMA EDIÇÃO!

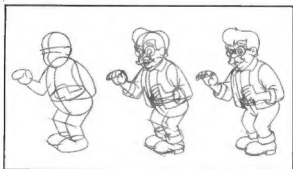
INTRODUÇÃO - PÁG. 4



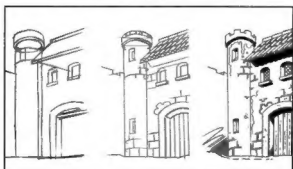
MÓD. 1 - PERSONAGENS INFANTIS - PÁG. 9



MÓD. 2 - PERSONAGENS ADULTOS - PÁG. 22



MÓD. 3 - CENÁRIOS - PÁG. 9

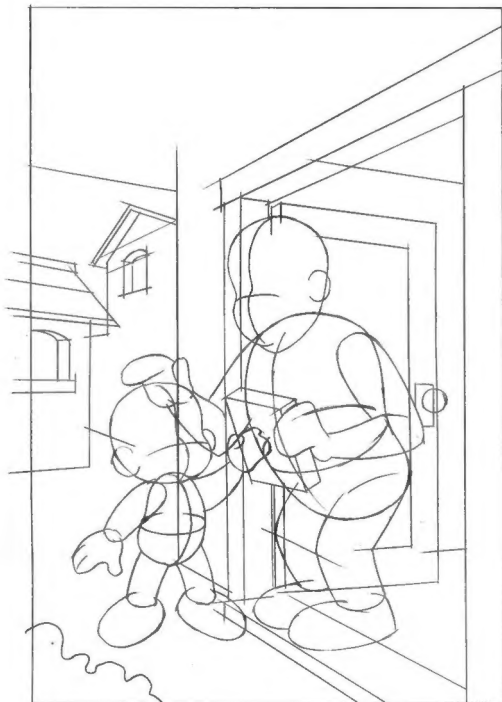


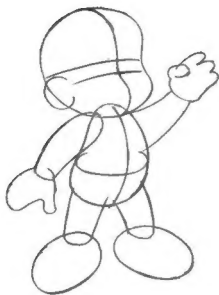
INTRODUÇÃO

MUITOS INICIANTES SE DEPARAM FREQUENTEMENTE COM UMA GRANDE DÚVIDA: POR ONDE COMEÇAR UMA ILUSTRAÇÃO? ERRONEAMENTE, VÁRIOS DELES TENDEM A INICIÁ-LA POR AQUILO QUE MAIS GOSTAM OU TÊM FACILIDADE PARA DESENHAR.



SEM QUERER CRIAR DOGMAS, UMA ILUSTRAÇÃO É COMO UM EDIFÍCIO, VOCÊ COMEÇA PELO ESQUELETO E VAI CONSTRUINDO SOBRE ELE.





TENDO VISUALIZADO E DIAGRAMADO A CENA NO PAPEL, CONSTRUINDO-SE ASSIM O ESQUELETO, COMEÇA-SE O PROCESSO DE DEFINIÇÃO.



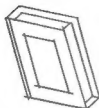
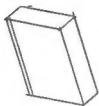
A PARTIR DO CONHECIMENTO DE VOLUMES, FORMAS E PERSPECTIVA, DETALHAM-SE OS PERSONAGENS E O CENÁRIO, ATÉ ALCANÇAR-SE UM LÁPIS ACABADO.



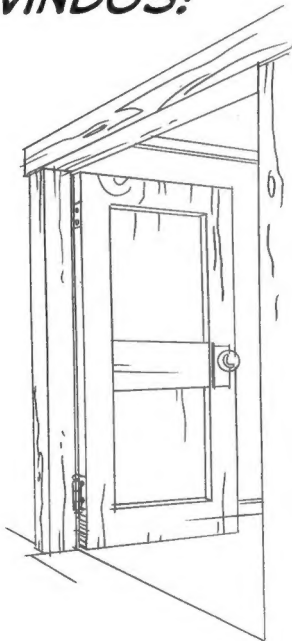
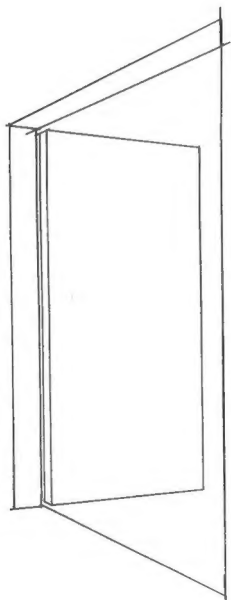


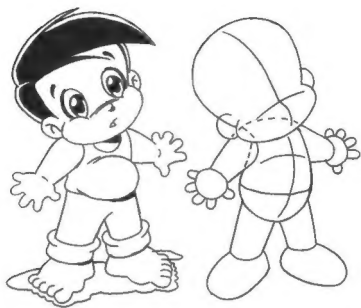
CADA ITEM DEVERÁ SER CORRETAMENTE DESENHADO. UM HOMEM IDOSO TERÁ POSTURA E DETALHES DIFERENTES DOS DE UM MENINO, O QUE EXIGIRÁ CONHECIMENTO E TREINO.

É ESTE CONHECIMENTO,
SOBRE COMO CONSTRUIR
TANTO UMA CRIANÇA OU UM
LIVRO QUANTO UMA PORTA,
QUE TRAZEMOS ATÉ VOCÊS.



SEJAM BEM-VINDOS!

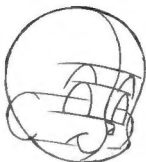
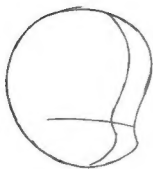




MÓDULO 1

PERSONAGENS INFANTIS





A CABEÇA

COMECE COM UMA FORMA ARREDONDADO ASSEMELHADA A UM FEIJÃO. DESENHE A LINHA DO NARIZ NA PARTE INFERIOR DA CABEÇA (CERCA DE 1/3) E A LINHA QUE DIVIDIRÁ A CABEÇA VERTICALMENTE EM DUAS PARTES.

POSICIONE OS OLHOS SOBRE A LINHA DO NARIZ E ACRESCENTE AS SOBRANCELHAS, A BOCA E AS ORELHAS DE ACORDO COM A PERSPECTIVA.

FINALIZE COLOCANDO O CABELO, AS MENINAS DOS OLHOS E OUTROS DETALHES.

APAGUE AS LINHAS GUIAS (AQUELAS QUE SOMENTE SERVEM PARA AUXILIAR A CONSTRUÇÃO).



VIRANDO A CABEÇA

AQUI VEMOS COMO DESENHAR UMA CABEÇA DE VÁRIOS LADOS. NOTE COMO AS FORMAS INICIAIS SÃO SEMELHANTES. É IMPORTANTE TER CUIDADO PARA A CORRETA MANUTENÇÃO DOS VOLUMES E DAS PROPORÇÕES. AGORA, FAÇA O MESMO COM AS CABEÇAS DESENHADAS NA PÁGINA ANTERIOR.





EXPRESSÕES FACIAIS

A PERSONAGEM, COMO UM ATOR, DEVE SER CAPAZ DE DEMONSTRAR AS SUAS EMOÇÕES. ESTUDE AS EXPRESSÕES ABAIXO, CRIE OUTRAS E TREINE-AS COM AS PERSONAGENS DAS PÁGINAS ANTERIORES.



CANSADO



ASSUSTADO



DESRESPEITOSO



RAIVOSO



CHORANDO



ZANGADO



TRISTE



PISCANDO

DICAS ESPECIAIS 1

OLHO

DENTRO DOS ESTILOS DE DESENHO AQUI MOSTRADOS É IMPORTANTE LEMBRAR QUE O GLOBO OCULAR É EXATAMENTE ISTO: UM GLOBO.



PARA CONSEGUIR UMA MAIOR SENSÇÃO DE VOLUME, CRIE UM DESENCONTRO ENTRE A LINHA DA PÁLPEBRA E O RESTANTE DO OLHO, E REALCE A CURVATURA DOS CÍLIOS.



BOCA

A PRINCIPAL DIFERENÇA ENTRE UM ESTILO MAIS TRADICIONAL E OUTRO INFLUENCIADO POR MANGÁ, É QUE NO TRADICIONAL A BOCA É CENTRALIZADA, ENQUANTO QUE NO MANGÁ A BOCA É DESENHADA A PARTIR DO CENTRO EM DIREÇÃO À ORELHA.

TRADICIONAL



MANGÁ



EVITE, NO CASO DA BOCA TRADICIONAL, O EFEITO BOCA DE SAPO, SEGUINDO O EXEMPLO ABAIXO.



SIM



NÃO

LEMBRE-SE QUE A BOCHECHA É UMA MASSA ÚNICA E DEVE PARECER EXATAMENTE ISSO.



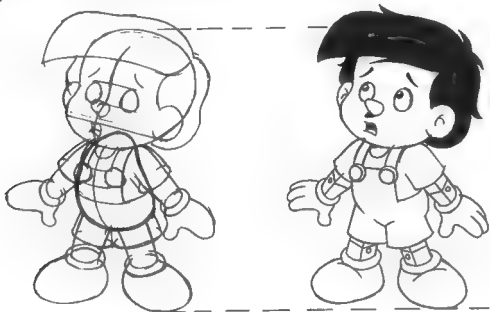
SIM



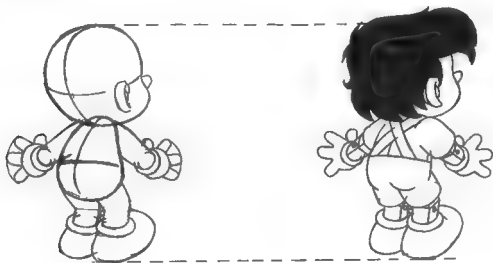
NÃO

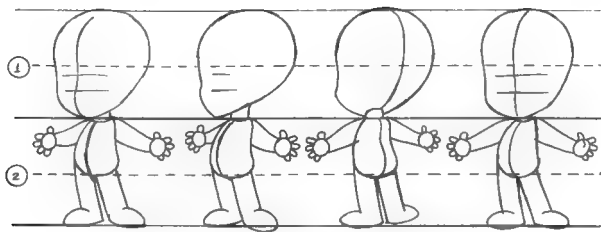
CONSTRUINDO O CORPO

AGORA QUE JÁ EXERCITAMOS COMO DESENHAR A CABEÇA, PASSEMOS AO CORPO DO PERSONAGEM. A ESTRUTURA BÁSICA MAIS USADA PARA O CORPO OBEDECE A UM FORMATO SEMELHANTE A UMA PÊRA. OS BRAÇOS E PERNAS SÃO CONSTRUÍDOS A PARTIR DE CILINDROS E OS PÉS A PARTIR DE OVAIS.

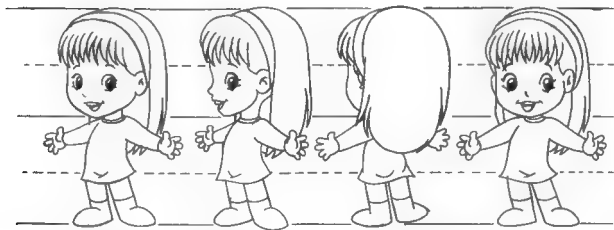


MESMO EM UM PERSONAGEM COMO PINÓQUIO, ONDE OS BRAÇOS E PERNAS SÃO PEDAÇOS RETANGULARES DE MADEIRA, PODEMOS INICIAR O ESBOÇO A PARTIR DE CILINDROS.

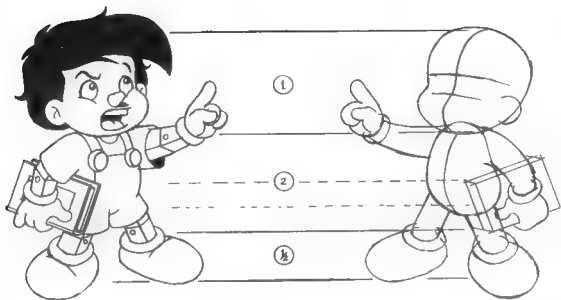




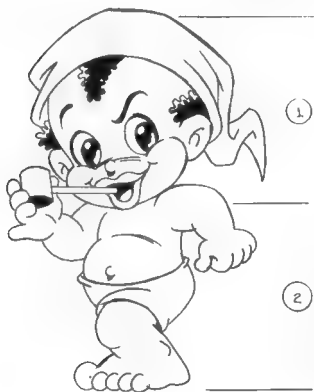
PROPORÇÕES



PARA CONSEGUIRMOS MANTER AS PROPORÇÕES CORRETAS QUANDO DA REPETIÇÃO DO DESENHO DE UM PERSONAGEM, COSTUMA-SE RECORRER AO MÉTODO DE MEDI-LO USANDO COMO UNIDADE O TAMANHO DA CABEÇA, CONFORME O MODELO ACIMA DEMONSTRA.

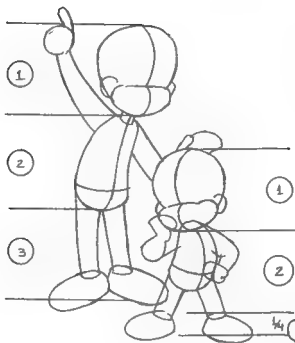


A PROPORÇÃO MAIS COMUM NO DESENHO DE PERSONAGEM INFANTIL É A DE DUAS CABEÇAS E MEIA MAS PODE VARIAR DEPENDENDO DA IDADE DO PERSONAGEM A SER RETRATADO. QUANTO MENOR A ALTURA, MENOR SERÁ A IDADE, POIS AS PROPORÇÕES SE APROXIMARÃO MAIS DAS DE UM BEBÊ.



OUTROS RECURSOS QUE AUXILIARÃO NO REJUVENESCIMENTO DO PERSONAGEM SÃO FAZÊ-LO GORDINHO COM TODAS AS DOBRINHAS CARACTERÍSTICAS, SEM PESCOÇO, COM BOCHECHAS PRONUNCIADAS, COM DEDOS PEQUENOS E ARREDONDADOS, BARRIGUINHA PROEMINENTE, OLHOS MAIS SEPARADOS E TESTA ALTA.

VARIAÇÕES DE FAIXA ETÁRIA



AQUI TEMOS UM TÍPICO EXEMPLO DE DUAS FIGURAS INFANTIS CRIADAS A PARTIR DA MESMA ESTRUTURA EM QUE A DIFERENÇA NO NÚMERO DE CABEÇAS EM QUE FORAM CONSTRUÍDAS, REALÇA A DIFERENÇA DE IDADE.

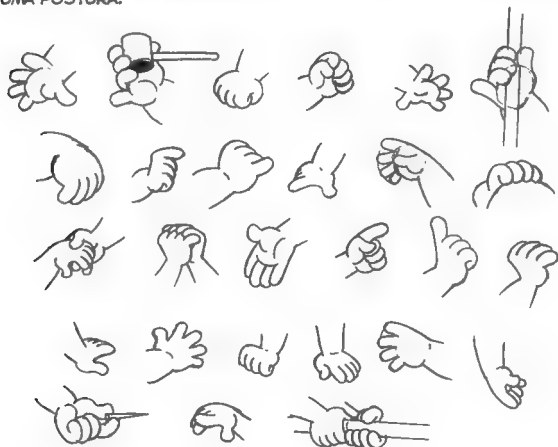


MÃOS

PARA DESENHAR UMA MÃO, COMECE COM UM CÍRCULO, ACRESCENTANDO POSTERIORMENTE OS DEDOS NA FORMA DE UMA MASSA COMPACTA QUE DEPOIS SERÁ SUBDIVIDIDA, OU UM A UM, DEPENDENDO COMO ELES ESTIVEREM POSICIONADOS.

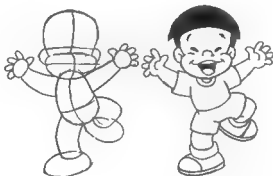
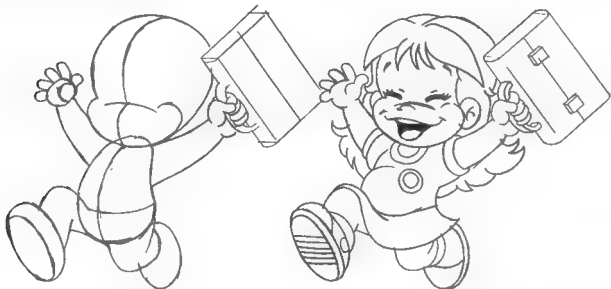


ABAIXO FORAM DESENHADAS ALGUMAS MÃOS. NOTE COMO O DEDO MÍNIMO OU O INDICADOR SE DESTACAM DOS OUTROS PARA SUAVIZAR OU REALÇAR UMA POSTURA.

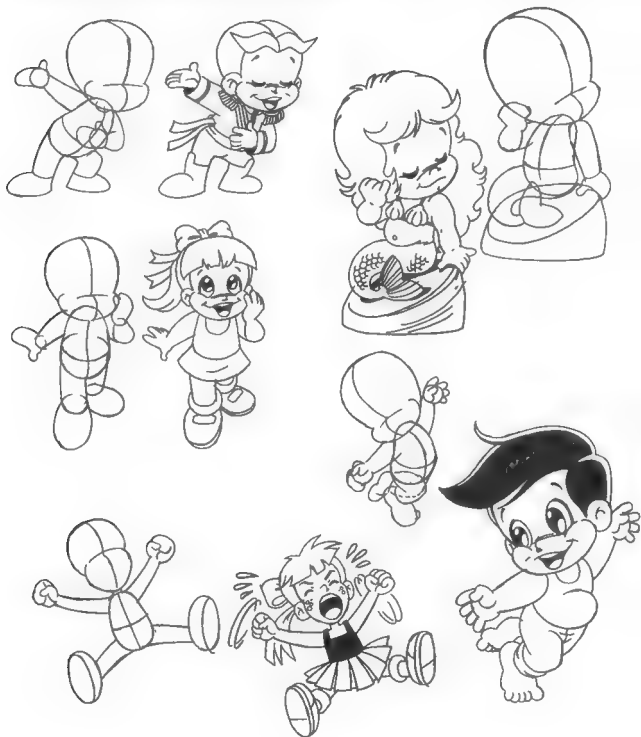


FIGURAS EM MOVIMENTO

A PARTIR DAS NOÇÕES DE CONSTRUÇÃO ESTUDADAS ATÉ AGORA, CRIE FIGURAS EM MOVIMENTO COMO NOS EXEMPLOS ABAIXO. EXISTEM POSES QUE SÃO CLÁSSICAS E RETRATAM FACILMENTE CERTAS ATITUDES, EM OUTROS CASOS, UM ESTUDO LEVARÁ A POSES MAIS SUTIS. TREINE EM AMBOS OS CASOS.



LEMBRE-SE TAMBÉM DAS DIFERENÇAS DE ATITUDE ENTRE MENINOS E MENINAS, BEM COMO DOS PERSONAGENS DE DIFERENTES TEMPERAMENTOS (TÍMIDOS, AGUERRIDOS, MEDROSOS ETC.).



DICAS ESPECIAIS 2

DOMINADAS AS TÉCNICAS DE CONSTRUÇÃO ENSINADAS ATÉ AQUI, TENDE VARIAR SOBRE A MESMA ESTRUTURA E PERCEBA COMO UMA LEVE MUDANÇA NOS CABELOS E/OU NAS ROUPAS PODEM LEVAR À CRIAÇÃO DE MÚLTIPLAS PERSONAGENS. ACRESCENTE ALGUMAS CARACTERÍSTICAS ÉTNICAS E O CÉU É O LIMITE.



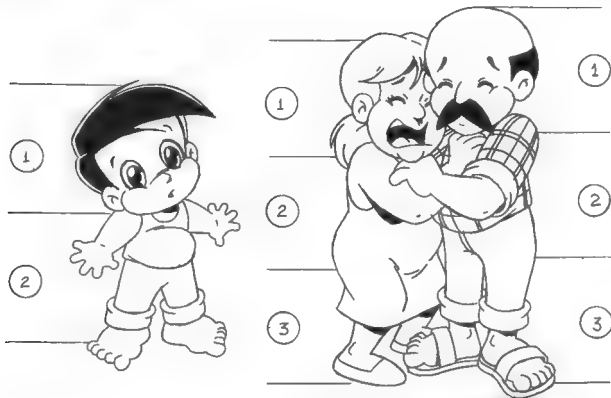
MÓDULO 2

PERSONAGENS ADULTOS

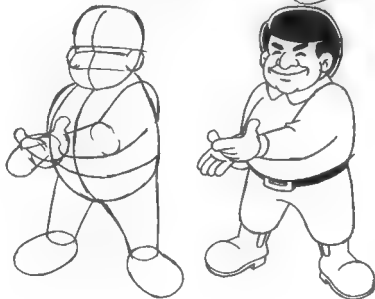


PROPORÇÕES

COMO NA VIDA REAL, OS PERSONAGENS ADULTOS DEVERÃO SER MAIS ALTOS DO QUE OS INFANTIS. ABAIXO DAMOS UM EXEMPLO ONDE A CRIANÇA FOI RETRATADA COM DUAS CABEÇAS DE ALTURA E O CASAL DE PAIS COM TRÊS CABEÇAS DE ALTURA.



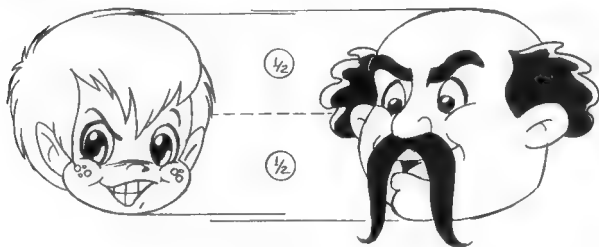
A ESTRUTURA PARA A CONSTRUÇÃO DOS PERSONAGENS ADULTOS É SEMELHANTE À ESTRUTURA DAS INFANTIS, DIFERINDO NAS MEDIDAS.



CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS

ENQUANTO O POSICIONAMENTO DOS OLHOS NA CABEÇA INFANTIL FICA NA METADE INFERIOR DA MESMA...

... NA CABEÇA ADULTA O POSICIONAMENTO DOS OLHOS FICA NA METADE SUPERIOR.



MÃOS

OUTRA DIFERENÇA ENTRE ADULTOS E CRIANÇAS ESTÁ NAS MÃOS COM DEDOS MAIS ALONGADOS E, EM ALGUNS CASOS, COM UNHAS E JUNTAS MARCADAS.

MÃOS INFANTIS

MÃOS ADULTAS



CRIANDO TIPOS

AQUI DAMOS ALGUNS EXEMPLOS DE TIPOS CRIADOS A PARTIR DOS NOSSOS ESTUDOS ANTERIORES; O QUE OS CARACTERIZAM SÃO O BIOTIPO E AS CARACTERÍSTICAS FACIAIS EXAGERADAS.



PROCURE
DESENHAR TIPOS
QUE CONTRASTEM
ENTRE SI (MAGRO X
GORDO, ALTO X
BAIXO) CRIANDO
ASSIM RITMO E
VARIEDADE NAS
SUAS ILUSTRAÇÕES.

NOTE TAMBÉM A
UTILIZAÇÃO DE
PROPORÇÕES INFANTIS
EM ROSTOS ADULTOS
PARA REALÇAR UM AR
DÓCIL E ANGELICAL.



DICAS ESPECIAIS 3

VOCÊ PODE OPTAR POR DOIS MÉTODOS PARA FINALIZAR O SEU DESENHO:

1) **ESBOÇAR COM UM LÁPIS H (DURO E CLARO)**

– ALMAR OS TRAÇOS COM UMA BORRACHA

– FINALIZAR O ESBOÇO COM UM LÁPIS 2B (MACIO E ESCURO)

2) **ESBOÇAR LIVREMENTE COM O LÁPIS DE SUA PREFERÊNCIA**

– PASSAR O ESBOÇO A LIMPO USANDO UMA MESA DE LUZ

EM AMBOS OS CASOS TOME CUIDADO COM A DEFINIÇÃO NO DESENHO FINAL E EVITE...

FALTA DE CLAREZA



TANGÊNCIAS



FALTA DE VOLUME



MÓDULO 3

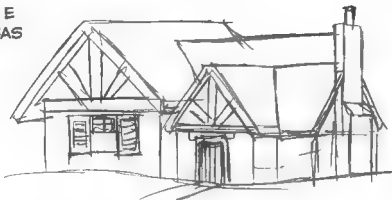
CENÁRIOS



CONSTRUINDO UMA CASA

OS CENÁRIOS, ASSIM COMO AS FIGURAS HUMANAS, DEVEM SER CONSTRUÍDAS PASSO A PASSO.

TOMEMOS COMO EXEMPLO UMA CASA. A MÃO LIVRE (SEM RÉGUA OU ESQUADROS), FAÇA O TRAÇADO BÁSICO, LEVANDO EM CONTA A PERSPECTIVA. RETÂNGULOS, TRIÂNGULOS E CÍRCULOS SERÃO AS NOSSAS FERRAMENTAS.



NO SEGUNDO PASSO, CORRIJA O DESENHO DA CASA, COLOCANDO-A NO PRUMO, COM UMA RÉGUA E UM ESQUADRO.

POR ÚLTIMO, USANDO RÉGUA APENAS PARA OS TRAÇOS QUE PRECISAM SER RETOS, EVITANDO ASSIM O ARTIFICIALISMO, FINALIZE O SEU DESENHO COM OS DETALHES, TEXTURAS E SOMBRAS QUE O ENRIQUECERÃO.



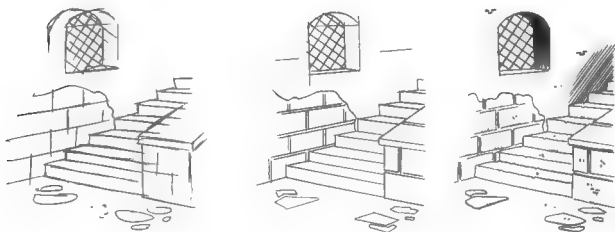
OS BLOCOS DE CONSTRUÇÃO

QUANDO DIZEMOS QUE A CONSTRUÇÃO DE CASAS, EDIFÍCIOS E SIMILARES, PODE SER FEITA A PARTIR DAS FORMAS GEOMÉTRICAS MAIS BÁSICAS, NÃO ESTAMOS BRINCANDO.

VEJA O CASTELO ABAIXO SURTIR PASSO A PASSO A PARTIR DE UM CILINDRO E ALGUNS RETÂNGULOS.

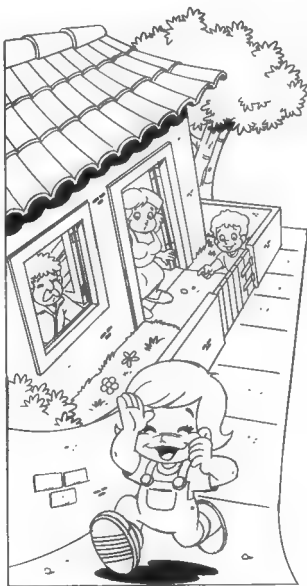
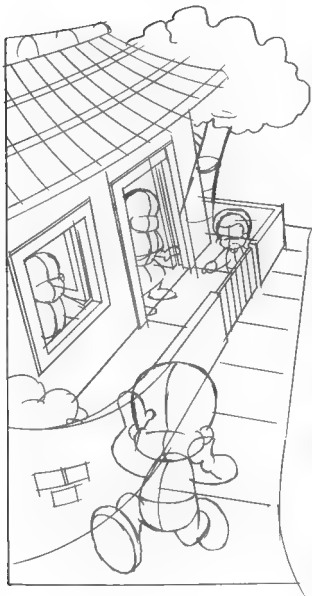


AQUI, UMA ESCADA É CONSTRUÍDA A PARTIR DE RETÂNGULOS E QUADRADOS. NOTE COMO O DESENHO FINAL É FEITO QUASE SEM AUXÍLIO DA RÉGUA PARA DAR UM AR DESGASTADO AO CENÁRIO.



PERSPECTIVA FALSEADA

NO DESENHO INFANTIL, NEM SEMPRE OBEDECE-SE A UMA PERSPECTIVA REAL, COMO MOSTRA O EXEMPLO ABAIXO. ACONSELHA-SE NO ENTANTO, O ESTUDO PROFUNDO DA PERSPECTIVA CLÁSSICA ANTES QUE O INICIANTE SE AVENTURE A OUTROS VÔOS.

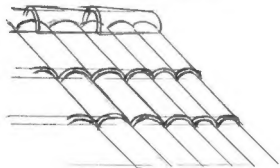


ACESSÓRIOS E UTENSÍLIOS

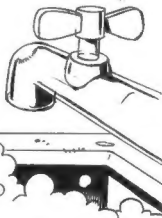
ALGUMAS PESSOAS ACREDITAM QUE POR ESTAREM DESENHANDO PERSONAGENS INFANTIS, NÃO NECESSITAM CONSTRUIR CORRETAMENTE OS DETALHES QUE OS CERCAM. ISTO É UM ERRO.

UM DOS ERROS MAIS COMUNS SÃO PORTAS SEM MAÇANETAS OU DOBRADIÇAS. DEPENDENDO DO TAMANHO DO DESENHO, SIMPLIFICAR NÃO É OMITIR.

TELHAS TAMBÉM DEVEM SE ENCAIXAR CORRETAMENTE.



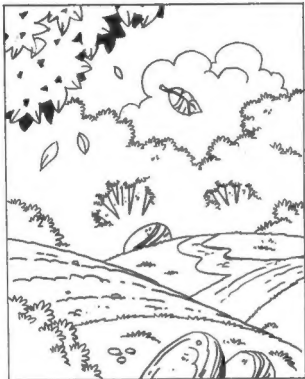
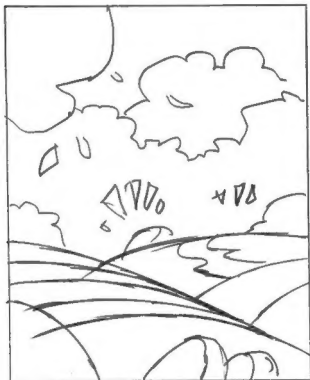
POR FIM, MESMO UM FOGÃO OU TORNEIRA DEVEM "FUNCIONAR".



E NOTE, TUDO É CONSTRUÍDO A PARTIR DE SIMPLES FORMAS GEOMÉTRICAS.

MATAS E FLORESTAS

AQUI TEMOS UM EXEMPLO DE COMO DESENHAR UM CENÁRIO CAMPESTRE. NOTE OS VÁRIOS PLANOS DE COLINAS ONDULANTES, PEDRAS E MOITAS QUE CRIAM O EFEITO DE PROFUNDIDADE.



AO COMPOR OS VÁRIOS PLANOS DO SEU CENÁRIO, VARIE MATAS E TERRA. ALÉM DE APRESENTAR TEXTURAS DIFERENCIADAS, QUANDO FOR COLORIDA, A ILUSTRAÇÃO FICARÁ MAIS INTERESSANTE.



QUANDO DESENHAR FOLHAGENS, VARIE OS RAMOS PARA EVITAR QUE ELES FIQUEM ARTIFICIAIS.



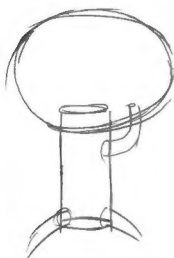
NÃO



SIM

PESQUISANDO A VARIEDADE

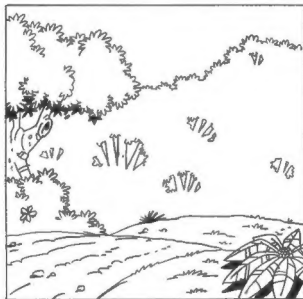
UMA ÁRVORE PODE SER DESENHADA A PARTIR DE UM CILINDRO E UM OVAL.



E UMA PEDRA PODE SURTIR FACILMENTE A PARTIR DE OUTRO OVAL. MAS LEMBRE-SE...



... MESMO UM CENÁRIO DE MATA PODE APRESENTAR VARIEDADE.



NESTES DESENHOS, VEMOS COMO PODEMOS DIVERSIFICAR: NO PRIMEIRO EXEMPLO, TEMOS UMA VEGETAÇÃO ABERTA E NO SEGUNDO UMA FLORESTA DENSE E FECHADA, ONDE O CÉU NÃO É VISTO.

A RESPOSTA PARA ALCANÇAR ESTA VARIEDADE É UMA SÓ...

PESQUISE ANTES DE DESENHAR!

FINALIZANDO

PROCURAMOS APRESENTAR AQUI OS PRINCIPAIS ESQUEMAS QUE VOCÊ IRÁ NECESSITAR PARA A CONSTRUÇÃO DE SEUS PERSONAGENS E CENÁRIOS, MAS LONGE DE SEREM O FIM, ESTES PEQUENOS RUDIMENTOS DEVEM SIGNIFICAR APENAS O INÍCIO DE UMA CAMINHADA. DESENHAR NÃO É ALGO QUE SE CONSIGA DE UMA HORA PARA OUTRA – DEPENDE DE VOCÊ COLOCAR EM PRÁTICA O QUE LHE FOI ENSINADO E TREINAR MUITO. ASSIM, MÃOS À OBRA. PEGUE LÁPIS E PAPEL E COMECE A RABISCAR. TODOS OS GRANDES DESENHISTAS SEGUIRAM ESTE CAMINHO E VOCÊ JÁ ESTÁ NELE.

